7 KAMPFDECKS

Seht euch nun eure beiden Startkarten ★ an, die ihr zuvor beiseitegelegt habt. Entscheidet geheim, in welcher Reihenfolge ihr sie zu Beginn des Kampfes spielen wollt. Legt sie als verdeckten Stapel oberhalb eurer Kämpfertableaus ab – mit der Karte oben, die ihr zuerst spielen möchtet. Das ist euer **Kampfdeck** J.

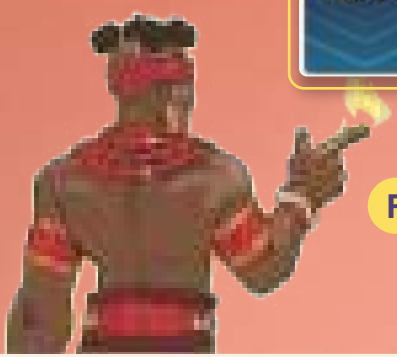
8 VERBESSERUNGSDECKS

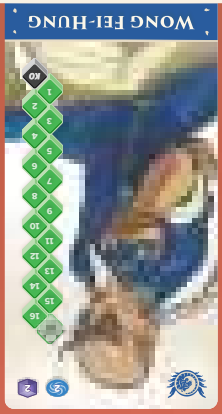
Mischt nun eure zwei Decks aus je 9 Karten zusammen. Das ist euer **Verbesserungsdeck** aus insgesamt **18 Karten**. Legt es neben euren Kämpfertableaus bereit K.

9 EURE KÄMPFER KENNENLERNEN

Nehmt euch zum Schluss einen Moment Zeit, um den Abschnitt „Regeln“ für eure Kämpfer im Kämpfer-Handbuch zu lesen. Den Abschnitt mit den Fragen könnt ihr ignorieren, er dient nur zum Nachschlagen, falls es im Kampf zu besonderen Situationen kommt.

Jetzt seid ihr bereit für den Kampf!





G

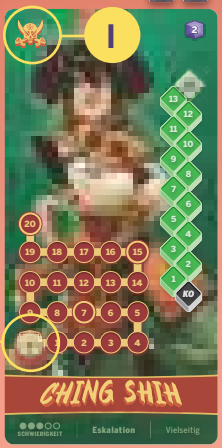
H

J

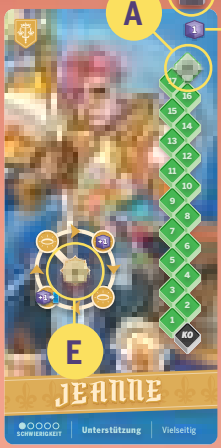
D

A

C



I



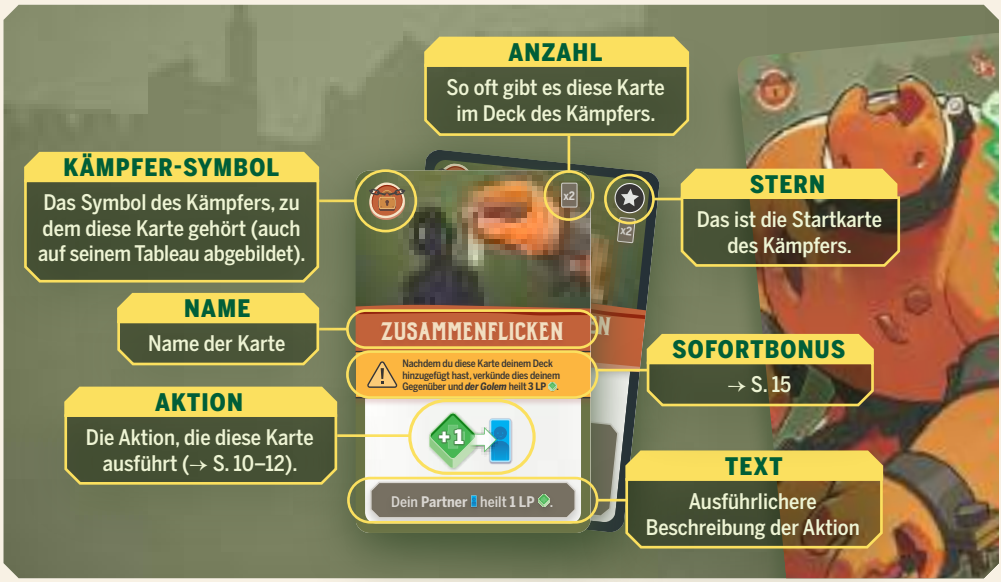
B

E

F

K

MERKMALE EINER KAMPFKARTE


ANZAHL
So oft gibt es diese Karte im Deck des Kämpfers.
KÄMPFER-SYMBOL
Das Symbol des Kämpfers, zu dem diese Karte gehört (auch auf seinem Tableau abgebildet).
STERN
Das ist die Startkarte des Kämpfers.
NAME
Name der Karte
ZUSAMMENFLICKEN
Nachdem du diese Karte deinem Deck hinzugefügt hast, verkünde dies deinem Gegenüber und der Golem heilt 3 LP.
SOFORTBONUS
→ S. 15
AKTION
Die Aktion, die diese Karte ausführt (→ S. 10–12).
+1
Dein Partner heilt 1 LP.
TEXT
Ausführlichere Beschreibung der Aktion

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus **zwei Phasen**:

KAMPF-PHASE **DECK-PHASE**

Diese Phasen wiederholen sich Runde für Runde, bis einer der Kämpfer **KO geht**, weil seine **Lebenspunkte (LP)** auf das KO-Feld sinken.

KAMPF-PHASE

KAMPFKARTEN SPIELEN

Steigt in den Ring und zeigt, was ihr draufhabt!

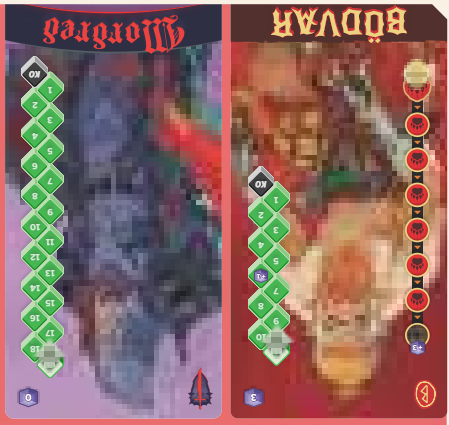
In der Kampf-Phase treten eure Teams gegen ihre Gegner an. Diese Phase besteht aus mehreren **Zügen**.

TIMING: Grundsätzlich gelten alle Aktionen als gleichzeitig ausgeführt – schließlich ist es ein Kampf! In bestimmten Fällen, etwa bei direktem Schaden (→ S. 10), kann das genaue Timing entscheidend sein. Diese Ausnahmen sind in dieser Anleitung oder direkt auf den Karten eindeutig erläutert.

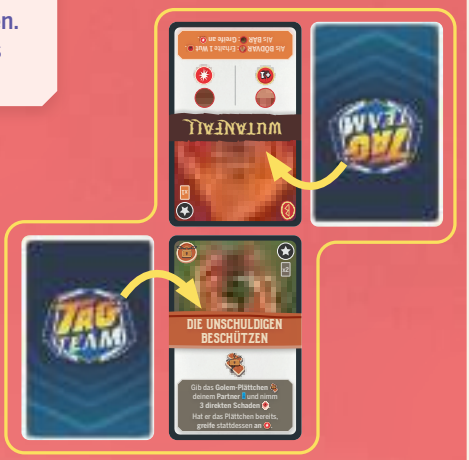
ABLAUF EINES SPIELZUGS

Ihr deckt gleichzeitig die oberste Karte eurer Kampfdecks auf. Daraufhin führt ihr **gleichzeitig** die Aktionen aus, die auf eurer aufgedeckten Karte angegeben sind. Das wird ein **Spielzug** genannt.

Sobald ihr **alle Aktionen** der zwei aufgedeckten Karten ausgeführt habt, sowie **alle anderen ausgelösten Effekte**, ist der **Spielzug beendet**. Dann beginnt der nächste Zug, indem ihr gleichzeitig die nächste Karte eurer Kampfdecks aufdeckt.



HINWEIS: Aufgedeckte Kampfkarten müssen offen auf die zuvor gespielte Karte gelegt werden. Ihr dürft euch die zuvor gespielten Karten eures Gegenübers **nicht** erneut ansehen.



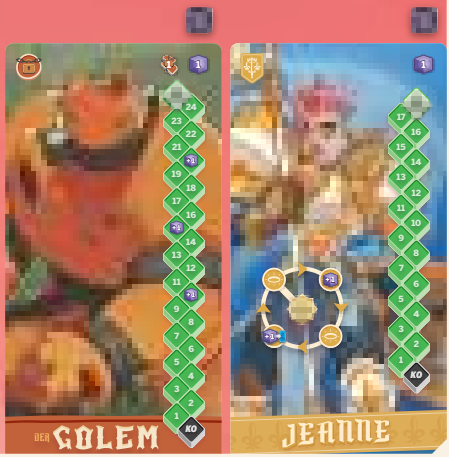
Ja, eure Kampfdecks bestehen in der ersten Runde nur aus zwei Karten – aber keine Sorge, das wird sich schnell ändern!

Ihr spielt Zug für Zug weiter, bis ihr die letzte Karte eurer Kampfdecks aufgedeckt habt. Danach geht es mit der Deck-Phase weiter (→ „Ende der Kampf-Phase“, S. 13).

Falls ein Kämpfer KO geht, weil seine LP auf das KO-Feld sinken, ist der Kampf vorüber (→ „Ende des Spiels“, S. 15).

SPIELZÜGE UND RUNDEN:

- Ein **Spielzug** beginnt, sobald ihr **eine neue Karte aufdeckt**.
- Eine **Runde** beginnt, sobald ihr die **erste Karte** eurer Kampfdecks spielt, und endet am Ende der Deck-Phase.



GOLDENE REGEL

Alle Effekte auf **Karten** und den **Kämpfertableaus** haben Vorrang vor den Regeln dieser Anleitung!

AKTIVE KÄMPFER UND PARTNER

Zu Beginn jedes Zuges bestimmen die aufgedeckten Karten den **aktiven Kämpfer** und dessen **Partner** beider Teams für den aktuellen Zug. Das bedeutet, dass sich der aktive Kämpfer in jedem Zug ändern oder über mehrere Züge hinweg derselbe bleiben kann.

Nicht vergessen: Ein neuer Zug beginnt jedes Mal, wenn ihr Karten von euren Kampfdecks aufdeckt, und eine Runde besteht aus einer vollständigen Kampf-Phase, gefolgt von einer Deck-Phase.

AKTIVER KÄMPFER

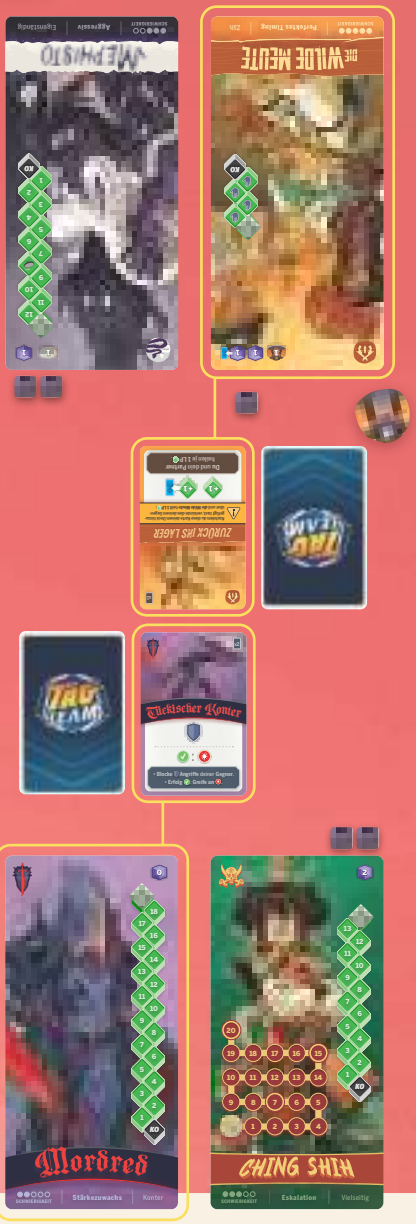
Der aktive Kämpfer eines Teams ist **der Kämpfer, dessen Karte in diesem Zug aufgedeckt wurde**.

Alle Aktionen auf dieser Karte gelten als von diesem Kämpfer ausgeführt (es sei denn, die Karte besagt etwas anderes).

Zudem ist der aktive Kämpfer das **Standardziel** seines **Gegners** (also des aktiven Kämpfers deines Gegenübers).

PARTNER

Der Partner ist der **andere Kämpfer im Team des aktiven Kämpfers.**

Einige Kartenaktionen gelten für deinen Partner oder den Partner deines Gegners. In solchen Fällen wird dein Partner auf der entsprechenden Karte durch dieses Symbol dargestellt und der Partner deines Gegners durch dieses Symbol .

BEISPIEL: Vero spielt mit ***Mordred*** und ***Ching Shih***. Da sie in diesem Zug eine Karte von ***Mordred*** aufgedeckt hat, ist ***Mordred*** der **aktive Kämpfer** und ***Ching Shih*** ist ***Mordreds*** **Partnerin** in diesem Zug.